

Legend of Grimrock

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Legend of Grimrock

autor: Piotr „MaxiM” Kulka

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Almost Human Ltd., Wydawca Almost Human Ltd.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Legenda	5
Opis przejścia	6
Poziom 1: Into The Dark (W Ciemność)	6
Poziom 2: Old Tunnels (Stare Tunele)	11
Poziom 3: Pillars of Light (Filary Światła)	16
Poziom 4: Archives (Archiwa)	23
Poziom 5: Hallways (Korytarze)	31
Poziom 6: Trapped (W Potrzasku)	35
Poziom 7: Ancient Chambers (Starożytne Komory)	44
Poziom 8: The Vault (Krypta)	50
Poziom 9: Goromorg Temple I (Świątynia Goromorga I)	55
Poziom 10: Goromorg Temple II (Świątynia Goromorga II)	61
Poziomy 11–13: The Tomb, The Prison, The Cemetery	68
Interfejs Użytkownika	79
Sterowanie	79
Podstawowe elementy interfejsu	81
Karta postaci	82
Pojemniki	83
Auto-mapa	84
Podstawowe informacje i porady	85
Głód, odpoczynek i regeneracja zdrowia	86
Zarządzanie inwentarzem	87
Walka	87
Zagadki i sekrety	88
Kilka informacji przed rozpoczęciem gry	88
Tryby gry	89
Create Characters	89
Old School Mode	90
Toorum Mode	90
Magia	91
Air Magic (Magia Powietrza)	91
Earth Magic (Magia Ziemi)	93
Fire Magic (Magia Ognia)	95
Ice Magic (Magia Lodu)	97
Spellcraft (Czarnoksiężstwo)	99
Alchemia	100
Składniki	100
Receptury	101
Bestiariusz	105
Najlepsze Bronie, Zbroje, Artefakty oraz Skarby	114
Zbroje	115
Broń	121
Biżuteria	124
Skarby	125
Osiągnięcia	126
Filmy do osiągnięć	131

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Legend of Grimrock* to szczegółowa solucja wzbogacona opisami sekretów m.in. takich jak Żelazne Wrota (Iron Doors) czy lokalizacji wszystkich skarbów (Treasures). Poradnik bazuje na mapach, na których zostały oznaczone sekrety oraz wszystkie kroki niezbędne do uporania się z danym poziomem.

- **Dokładne mapy** – poradnik bazuje na mapach, szczegółowa legenda tłumacząca oznaczenia znajduje się w następnym rozdziale.
- **Spis sekretów** – poradnik zawiera lokalizację sekretów takich jak np. takich jak Żelazne Wrota (Iron Doors), Skarby (Treasures), Czaszki (Skulls) i Notatki Tooruma (Toorum's Notes).
- **Rozwiązania zagadek** – wszystkie trudniejsze zagadki zawierają odpowiednio oznaczoną ilustrację, która pomoże w ich rozwiązaniu.
- **Lista zaklęć** – znajdziesz na niej wszystkie kombinacje run, nawet te, które nie są udokumentowane zwojami w grze.
- **Receptury alchemiczne** – szybka ściągą dla początkujących farmaceutów.
- **Lista najpotężniejszych artefaktów** – pełny opis, wygląd oraz lokalizacja najlepszych dostępnych w grze broni, zbroi i biżuterii.
- **Bestiariusz** – szczegółowy opis potworów wraz z przykładowymi taktykami ich pokonania.
- **Osiągnięcia** – pełna lista osiągnięć wraz z opisami oraz filmikami ułatwiającymi ich odblokowanie.

Po przejściu gry zgodnie z naszym opisem, Twoje statystyki znajdziek i sekretów będą kompletne.



Piotr „MaxiM” Kulka (www.gry-online.pl)

Wymagania Sprzętowe

	Minimalne	Zalecane
Procesor	Dual Core 2 GHz Intel / 2.8 GHz AMD	Quad Core 2.66 GHz Intel / 3.2 GHz AMD
Pamięć RAM	2 GB	4 GB
System operacyjny	Windows XP Service Pack 3	Windows Vista / Windows 7
Karta graficzna	ATI Radeon X1600 / NVIDIA GeForce 7600	ATI Radeon HD 2900 / NVIDIA GeForce 8800
Miejsce na dysku	1 GB	1 GB

Legenda

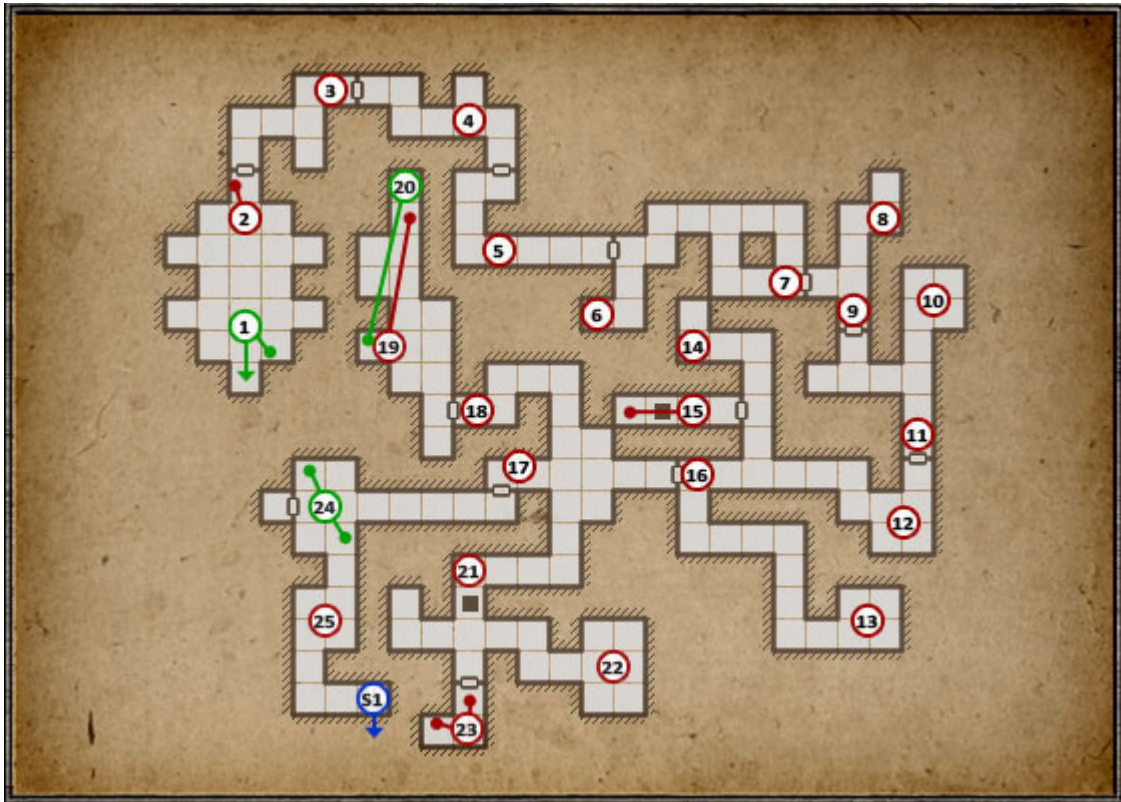


	Typowy punkt na mapie, niezbędny do przejścia dalej lub oferujący zaopatrzenie/ekwipunek.
	Sekret.
	Schody prowadzące w dół.
	Schody prowadzące w górę.
	Sekretne schody prowadzące do ukrytych części niżej lub wyżej położonych poziomów.

Odnogi oraz strzałki rozchodzące się od punktów ułatwiają zlokalizowanie przycisków/dźwigni oraz kierunku w którym należy się udać. Jeżeli odnóg jest kilka, właściwa kolejność podana jest w opisie.

Opis przejścia

P o z i o m 1 : I n t o T h e D a r k (W C i e m n o ś ć)



Pierwszy poziom *Grimrock* jest właściwie wprowadzeniem, mającym na celu zaznajomić Cię z mechaniką gry i przedstawić niektóre niuansy. Właściwie jest to gra w pigułce, ponieważ znajdują się tutaj wszystkie odmiany elementów wykorzystywanych w późniejszych łamigłówkach. Spotkasz tutaj kilku wrogów, ale niczego szczególnie strasznego czy trudnego.

1	Już na dobry początek rozgrywki postawiony zostaniesz tuż obok pierwszego sekretu. Aby się do niego dostać odwróć się za siebie, a na lewej ścianie znajdziesz pęknięty kamień, którego mniejsza część jest przyciskiem. Wciśnij go a otworzy się ściana, za którą znajduje się Shuriken (gwiazdka ninja) oraz buty (Lurker Boots). Obie rzeczy bardzo przydatne dla łotrzyka w twojej drużynie. Jeżeli w panującym tu mroku trudno odnaleźć Ci ukryty przycisk, wtedy najpierw udaj się do punktu (2) .
2	Z uchwytu znajdującego się przy kracie wyciągnij pochodnię i włóż ją do ręki jednego z członków drużyny. Pochodnie z czasem się wypalają, więc zbieraj zapas po drodze przez podziemia. Wyciągnięcie pochodni z uchwytu spowoduje również otwarcie się kraty.
3	Aby otworzyć napotkaną tutaj kratę wystarczy pociągnąć za łańcuch z uchwytem znajdujący się po prawej stronie.
4	W tym miejscu znajdziesz elementy wyposażenia odpowiednie dla twojego wojownika. Po pierwsze dwa elementy odzieży (słabiotka zbroja, ale zawsze) w odgałęzieniu korytarza, a po drugie maczugę w niszy na wschodniej ścianie. Kolejną zamkniętą kratę otwiera się bardzo rzucającą się w oczy dźwignią.

5	W tym miejscu poznasz jeden z najbardziej podstawowych elementów łamigłówek w <i>Grimrocku</i> . Zamknięta krata przed Tobą otwiera się w momencie gdy staniesz na płycie dociskowej na podłodze, ale zamyka się od razu gdy z niej zejdziesz. Aby temu zapobiec wystarczy, że położysz na niej jakiś obiekt – obojętnie jaki. Gra od razu zasugeruje Ci leżący w pobliżu kamień, ale że kamienie są w tej grze jednocześnie bronią, warto zastąpić go zebraną pochodnią, a kamień zachować i dać do miotania łotrzykowi.
6	W tym miejscu znajdziesz Mosiężny klucz do bramy, przed którą wkrótce staniesz.
7	Użyj klucza na znajdującej się w tym korytarzu bramie (przeciągnij go z inwentarza i puść na zamku), ale zanim przejdziesz upewnij się, że podniosłeś leżący obok filaru kamień.
8	W tym miejscu trafisz na prostą zagadkę z odpowiedzią w postaci znajdujących się na ścianie run. Po ich kliknięciu pojawi się napis "loose rock" – obluźowany kamień. W zakamarku z pochodnią łatwo zlokalizujesz pęknięty kamień (taki sam jak w punkcie 1 – wszystkie tak wyglądają). Po jego wciśnięciu otworzy się ściana, za którą znajdziesz Żelazny klucz , niezbędny do pokonania punktu (9).
9	Oto właśnie brama, którą otwiera Żelazny klucz . Użyj klucza na zamku znajdującym się na ścianie obok kraty.
10	Tutaj czeka Cię pierwsza, prosta walka z Gigantycznym Ślimakiem. Jeden z twoich wojowników powinien mieć już w ręku maczugę, a łotrzyk jedną gwiazdkę i dwa kamienie. Twój mag również nie jest bezbronny. Jego pierwsze zaklęcie – Fireburst – jest już gotowe do użycia. Po zabiciu ślimaka zbierz znajdujące się w tym pomieszczeniu przedmioty (Leather Boots, Leather Pants, Knife) oraz pochodnię.
11	Aby otworzyć tę kratę wystarczy pociągnąć za znajdującą się na prawej ścianie dźwignię.
12	W alkuwie znajdującej się tym pomieszczeniu znajdziesz Nóż do rzucania dla swojego łotryka.
13	Po drodze do tego pomieszczenia zmierzysz się z dwoma kolejnymi ślimakami (po ich pokonaniu pamiętaj o zebraniu pozostałego po nich mięsa). W samym pomieszczeniu znajdziesz Przepaskę biodrową, sandały, kamień oraz pieczonego robala na patyku.
14	W tym zaułku czeka na Ciebie kamień oraz bochenek chleba.
15	Otwórz bramę i podejdź do znajdującej się w tym miejscu kłapy w podłodze. Jak widzisz jest ona otwarta, co uniemożliwia przejście na drugą stronę. Aby temu zaradzić wystarczy przerzucić ją drugą stronę otworu jakimkolwiek przedmiotem miotany (gwiazdka, nóż do rzucania, kamień). Gdy ten upadnie na płytę dociskową po drugiej stronie, kłapa w podłodze zamknie się umożliwiając przejście na drugą stronę. Znajdziesz tam Żelazny klucz do bramy. Aby odzyskać przedmiot którym rzuciłeś, podnieś go i nie przejmuj się że wpadniesz to otworu w podłodze, ponieważ na jego dnie znajduje się portal, który zabierze Cię na drugą stronę otworu. Utrata zdrowia jaka towarzyszy upadkowi jest marginalna i nie ma w tej chwili znaczenia.
16	Właśnie do tej bramy pasuje Żelazny klucz, który przed chwilą odnalazłeś.